Big Bang Color

CW : Apocalypse, Abandon, Complot

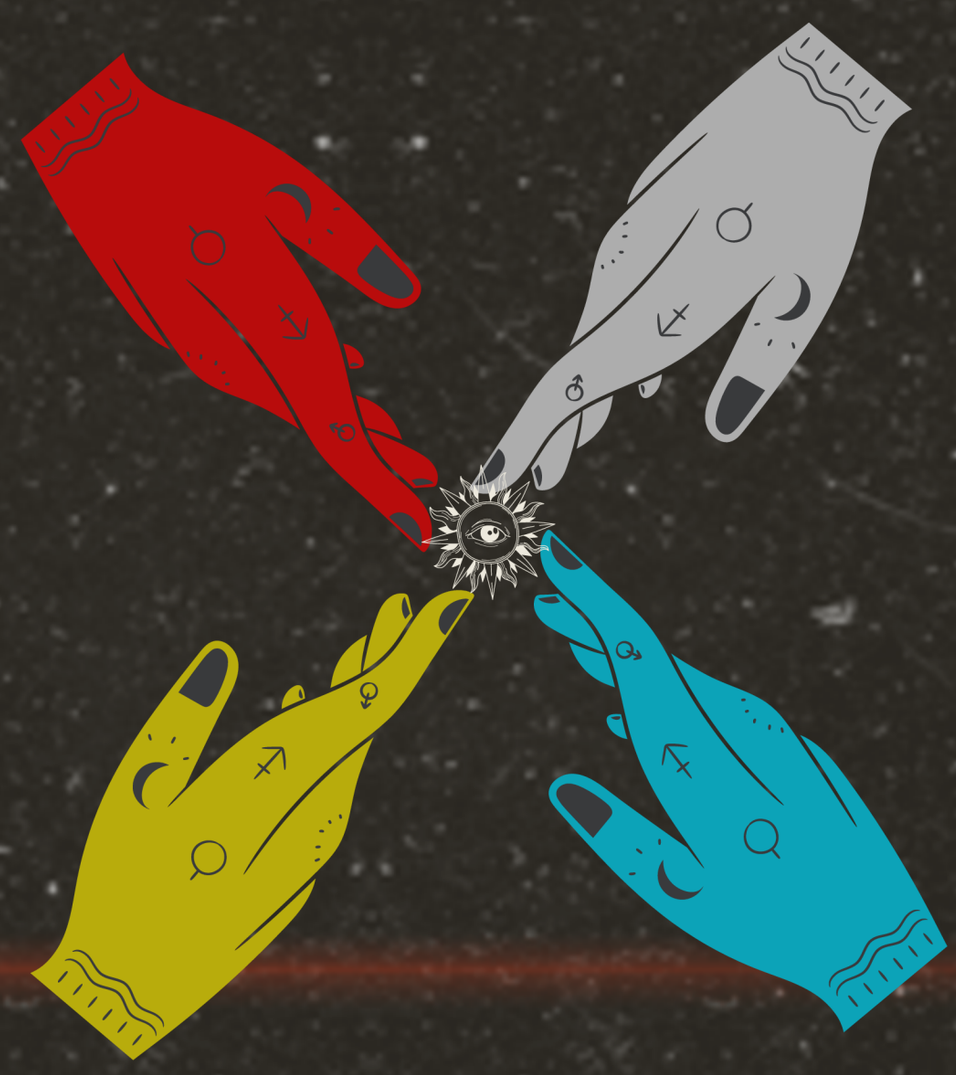
Lisez à tour de rôle ces paragraphes.

Le monde a été détruit. Tout ce qui existe, a disparu. Effacé. Tout est désormais incolore. A vous, de le reconstruire. Vous êtes les dernières survivantes. Tout ce qui vous reste, sont les derniers écrits de la Fin du monde. Les Anciennes Couleurs vous ont laissées à chacunes, un mot signifiant votre existence. Puis, vous ont abandonnées. En vous laissant tous leurs pouvoirs défiant l'imagination. Les pouvoirs des Emotions.
Temps : 30min / personne
Joueuses max : 4
Sécurité émotionnelle conseillée : Lignes et Voiles

Prenez 15min pour créer votre Personne et votre Pays, puis présentez vous à tour de rôle.
Chaque couleur du monde représente un Pays, mais aussi un concept. Choisissez chacunes votre couleur.
Rouge : Colère
Pourpre : Passion
Violet : Paix
Bleu : Mélancolie
Vert : Espoir
Jaune : Traîtrise
Orange : Créativité
Blanc : Sagesse
Noir : Honnêteté
Brun : Force
Gris : Elégance
Les Personnages-Non-Joueuses (PNJs) sont appelées "Incolores". Les Personnes (PJs) jouant les dirigeantes des pays. Elles sont appelées "La Personne du Pays de (...)". Chaque couleur représente une partie du Monde.

Je suis l'émotion de… (décrivez votre couleur et votre concept)...
Je suis (décrivez l'apparence de votre personnage)…
Mon nom/pronom est…
Je désire que le Nouveau monde… (expliquez vos bonnes ou mauvaises intentions)
J'ai une relation d'affection/de défiance… (choisissez une joueuse à droite, puis à gauche)
Quel votre plus grand défaut?
Quelle est votre plus grande qualité?
Que désirez-vous?

Pays de…
A quoi ressemble-t-il?
Quelle est l'apparence des habitants?
Qui sont ses habitants?
Que désirent-ils?



Déroulement du Jeu

A chaque tour de table, le rôle de l'Adversité changera. Cette Adversité est une Personne autour de la table, qui exposera un des problèmes du Nouveau Monde.

Toutes, même l'Adversité, doivent à tour de rôle exposer comment leur Personne résoud le problème. Toutes peuvent lui faire des suggestions. La Personne est libre d'y répondre ou non.

Une fois par tour, chacunes peut à tout moment utiliser son jeton de Péripétie pour relancer la narration de la Personne ou lui rajouter des complications. Elle décrit immédiatement. La Personne dont c'est le tour doit décrire immédiatement comment elle résoud cette nouvelle complication. Chaque Personne a un jeton par tour.

A tout moment, chacunes peut donner des jetons d'Emotion à la Personne qui essaye de résoudre le problème. Ces jetons représentent qu'elles ont appréciés ses descriptions.

Les Personnes sont libres d'interpréter leur propre personnages ou les Incolores, les faire intéragir entre elleux. En cas de conflit, une nouvelle règle est créée en commun.

Notez les Pays, évènements, adversités, et détails importants de la partie sur une feuille blanche au centre de la table. Afin que tout le monde s'y retrouve.

Lorsque Les Personnes veulent arrêter la partie, elles décrivent la Complication Finale. Une Personne est désignée ou se désigne, pour expliquer quelle est la dernière Adversité.

Les Personnes décrivent à tour de rôle la dernière scène de Leur Personne, puis le jeu s'arrête.

Ulyssea

Big Bang Color

CW : Apocalypse, Abandon, Complot

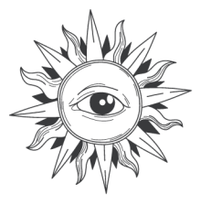
Lisez à tour de rôle ces paragraphes.

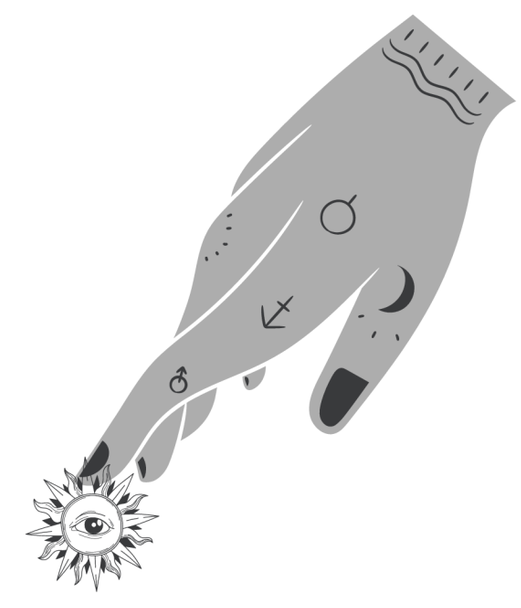
Le monde a été détruit. Tout ce qui existe, a disparu. Effacé. Tout est désormais incolore. A vous, de le reconstruire. Vous êtes les dernières survivantes. Tout ce qui vous reste, sont les derniers écrits de la Fin du monde. Les Anciennes Couleurs vous ont laissées à chacunes, un mot signifiant votre existence. Puis, vous ont abandonnées. En vous laissant tous leurs pouvoirs défiant l'imagination. Les pouvoirs des Emotions.
Temps : 30min / personne
Joueuses max : 4
Sécurité émotionnelle conseillée : Lignes et Voiles

Prenez 15min pour créer votre Personne et votre Pays, puis présentez vous à tour de rôle.
Chaque couleur du monde représente un Pays, mais aussi un concept. Choisissez chacunes votre couleur.
Rouge : Colère
Pourpre : Passion
Violet : Paix
Bleu : Mélancolie
Vert : Espoir
Jaune : Traîtrise
Orange : Créativité
Blanc : Sagesse
Noir : Honnêteté
Brun : Force
Gris : Elégance
Les Personnages-Non-Joueuses (PNJs) sont appelées "Incolores". Les Personnes (PJs) jouant les dirigeantes des pays. Elles sont appelées "La Personne du Pays de (...)". Chaque couleur représente une partie du Monde.

Je suis l'émotion de… (décrivez votre couleur et votre concept)...
Je suis (décrivez l'apparence de votre personnage)…
Mon nom/pronom est…
Je désire que le Nouveau monde… (expliquez vos bonnes ou mauvaises intentions)
J'ai une relation d'affection/de défiance… (choisissez une joueuse à droite, puis à gauche)
Quel votre plus grand défaut?
Quelle est votre plus grande qualité?
Que désirez-vous?

Pays de…
A quoi ressemble-t-il?
Quelle est l'apparence des habitants?
Qui sont ses habitants?
Que désirent-ils?





Déroulement du Jeu

A chaque tour de table, le rôle de l'Adversité changera. Cette Adversité est une Personne autour de la table, qui exposera un des problèmes du Nouveau Monde.

Toutes, même l'Adversité, doivent à tour de rôle exposer comment leur Personne résoud le problème. Toutes peuvent lui faire des suggestions. La Personne est libre d'y répondre ou non.

Une fois par tour, chacunes peut à tout moment utiliser son jeton de Péripétie pour relancer la narration de la Personne ou lui rajouter des complications. Elle décrit immédiatement. La Personne dont c'est le tour doit décrire immédiatement comment elle résoud cette nouvelle complication. Chaque Personne a un jeton par tour.

A tout moment, chacunes peut donner des jetons d'Emotion à la Personne qui essaye de résoudre le problème. Ces jetons représentent qu'elles ont appréciés ses descriptions.

Les Personnes sont libres d'interpréter leur propre personnages ou les Incolores, les faire intéragir entre elleux. En cas de conflit, une nouvelle règle est créée en commun.

Notez les Pays, évènements, adversités, et détails importants de la partie sur une feuille blanche au centre de la table. Afin que tout le monde s'y retrouve.

Lorsque Les Personnes veulent arrêter la partie, elles décrivent la Complication Finale. Une Personne est désignée ou se désigne, pour expliquer quelle est la dernière Adversité.

Les Personnes décrivent à tour de rôle la dernière scène de Leur Personne, puis le jeu s'arrête.

Ulyssea

Big Bang Color

CW : Apocalypse, Abandon, Complot

Lisez à tour de rôle ces paragraphes.
Le monde a été détruit. Tout ce qui existe, a disparu. Effacé. Tout est désormais incolore. A vous, de le reconstruire. Vous êtes les dernières survivantes. Tout ce qui vous reste, sont les derniers écrits de la Fin du monde. Les Anciennes Couleurs vous ont laissées à chacunes, un mot signifiant votre existence. Puis, vous ont abandonnées. En vous laissant tous leurs pouvoirs défiant l'imagination. Les pouvoirs des Emotions.
Temps : 30min / personne
Joueuses max : 4
Sécurité émotionnelle conseillée : Lignes et Voiles

Prenez 15min pour créer votre Personne et votre Pays, puis présentez vous à tour de rôle.
Chaque couleur du monde représente un Pays, mais aussi un concept. Choisissez chacunes votre couleur.
Rouge : Colère
Pourpre : Passion
Violet : Paix
Bleu : Mélancolie
Vert : Espoir
Jaune : Traîtrise
Orange : Créativité
Blanc : Sagesse
Noir : Honnêteté
Brun : Force
Gris : Elégance
Les Personnages-Non-Joueuses (PNJs) sont appelées "Incolores". Les Personnes (PJs) jouant les dirigeantes des pays. Elles sont appelées "La Personne du Pays de (...)". Chaque couleur représente une partie du Monde.

Je suis l'émotion de… (décrivez votre couleur et votre concept)...
Je suis (décrivez l'apparence de votre personnage)…
Mon nom/pronom est…
Je désire que le Nouveau monde… (expliquez vos bonnes ou mauvaises intentions)
J'ai une relation d'affection/de défiance… (choisissez une joueuse à droite, puis à gauche)
Quel votre plus grand défaut?
Quelle est votre plus grande qualité?
Que désirez-vous?

Pays de…
A quoi ressemble-t-il?
Quelle est l'apparence des habitants?
Qui sont ses habitants?
Que désirent-ils?

Déroulement du Jeu
A chaque tour de table, le rôle de l'Adversité changera. Cette Adversité est une Personne autour de la table, qui exposera un des problèmes du Nouveau Monde.

Toutes, même l'Adversité, doivent à tour de rôle exposer comment leur Personne résoud le problème. Toutes peuvent lui faire des suggestions. La Personne est libre d'y répondre ou non.

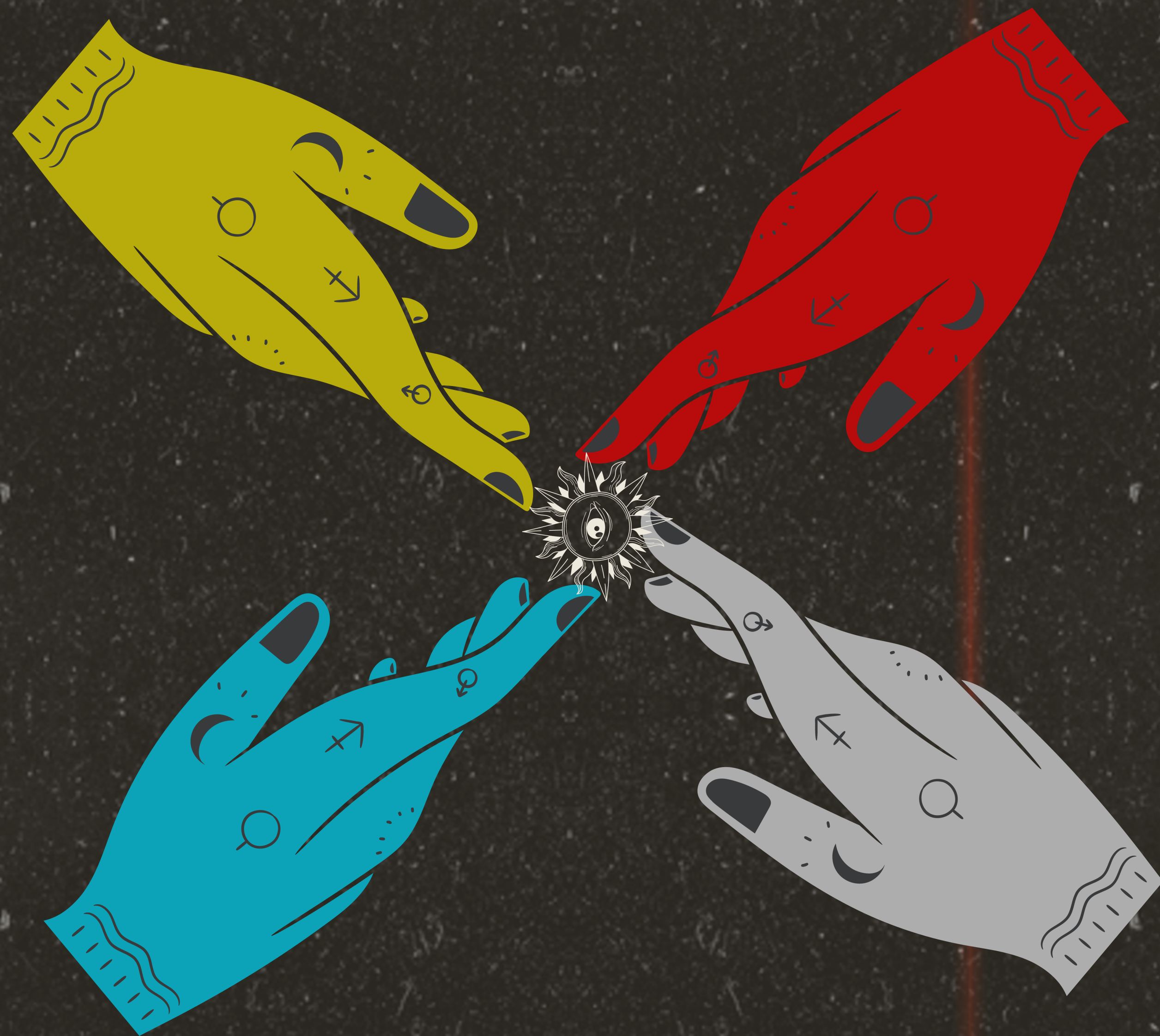
Une fois par tour, chacunes peut à tout moment utiliser son jeton de Péripétie pour relancer la narration de la Personne ou lui rajouter des complications. Elle décrit immédiatement. La Personne dont c'est le tour doit décrire immédiatement comment elle résoud cette nouvelle complication. Chaque Personne a un jeton par tour.

A tout moment, chacunes peut donner des jetons d'Emotion à la Personne qui essaye de résoudre le problème. Ces jetons représentent qu'elles ont appréciés ses descriptions.

Les Personnes sont libres d'interpréter leur propre personnages ou les Incolores, les faire intéragir entre elleux. En cas de conflit, une nouvelle règle est créée en commun.

Notez les Pays, évènements, adversités, et détails importants de la partie sur une feuille blanche au centre de la table. Afin que tout le monde s'y retrouve.

Lorsque Les Personnes veulent arrêter la partie, elles décrivent la Complication Finale. Une Personne est désignée ou se désigne, pour expliquer quelle est la dernière Adversité.

Les Personnes décrivent à tour de rôle la dernière scène de Leur Personne, puis le jeu s'arrête.

Ulyssea